Nintendo ファミリーコンピュータ™

暗黒竜と光の剣

ファイアーエムブレム™

［取扱説明書］

HVC-VX

ごあいさつ

このたびは「ファイアーエムブレム」をお買いあげいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

1）ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
2）テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
3）長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
4）精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
5）端子部に手を触れたり、水にぬらさないようにしてください。
6）シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
7）バックアップしているため、電源の投入および切り方に注意してください。

ファイアーエムブレムもくじ

アカネイア大陸・暗黒の歴史

その昔、アカネイア大陸は、マムクートの帝王・暗黒竜メディウス率いるドルーア帝国の侵略により、恐怖と絶望の渦中にあった。それまでアカネイア大陸を治めていたアカネイア王国の軍隊は、恐るべき力を持つドルーア帝国と暗黒竜により壊滅状態に瀕していた。今まさに世界は滅びさろうとしていたその時、人々はひとすじの奇跡の光を見た。
アリティアのアンリという若者が、苦難の旅の末に手にした光り輝く神剣・ファルシオンによって、暗黒竜メディウスをみごとに打ち倒したのだ。
メディウスを倒されたドルーア帝国は、アカネイア軍の反撃にあい滅亡していった。
世界は再び平和な時代を迎え、アカネイア王国は再建され、アリティア王国はじめ、多くの国が建国された。そして英雄アンリはアリティア王国初代国王に選ばれた。

100年の時が流れた・・・・・・
長い時を経て、暗黒竜メディウスが復活した。

メディウスは、グルニア王国とマケドニア王国を併合しドルーア帝国を再建、同じく世界制覇の野望を持つ闇の魔王・大司祭ガーネフが加担し、アカネイア王国に攻撃を仕掛けた。アカネイア王国は懸命に防戦したが、グルニアの名将カミュと暗黒竜メディウスの力の前に敗退を重ね、その城を奪われてしまった。
英雄アンリの血を引く、アリティア王国のコーネリアス王はメディウスを倒すべく神剣ファルシオンを持って出撃したが、同盟国グラ王国の裏切りにより壊滅、アリティア王国は滅亡し、神剣ファルシオンまでもが奪われてしまった。
しかし、そのとき14才であったアリティア王国の王子マルスは、姉エリスの助けを得て、守役ジェイガンらと共に辺境の島国タリス王国に逃げ延び、王女シーダをはじめこの国の人々に暖かく迎えられ、祖国解放の日を夢みていた。
だが、平和な日々は長く続かなかった。マルスが16才になったとき、ドルーア帝国に協力するガルダの海賊が上陸し、タリス城を占拠してしまった。
城から逃げ延びてきた王女シーダから、このことを聞いたマルスは、わずかばかりのアリティア兵と共にタリス城へと向かった。

アカネイア大陸に平和を取り戻せ!!
―これが壮大な物語の舞台・アカネイア大陸だ―
オレルアン王国
オレルアン城
オレルアン草原
辺境の国々
砂漠地帯
魔道の国カダイン
アリティア連邦
カシミアの橋
アリティア城
メニディ砦
グラ城
デビルマウンテン
タリス城
ガルダの港
ラーマン寺院
グルニア城
ドルーア城
レフカンディの谷
アカネイア王国
アカネイア・パレス城
港町ワーレン
ノルダの奴隷市場
ペラティ城
ディールの要塞
ドルーア帝国
マケドニア城
マケドニアの森

全25章のストーリー

第1章：マルスの旅立ち

逃亡先のタリス島が海賊に襲われた。マルスは、助けを求めに来た王女シーダの願いを聞き、城を取り戻すために立ちあがる。

第2章：ガルダの海賊

すでにドルーア帝国と戦っているアカネイア王国のニーナ姫と合流するためオレルアンに向かうが、途中で海賊に襲われる。

第3章：デビルマウンテン

オレルアン草原の手前にある「悪魔の山」に巣くう盗賊団（サムシアン）との戦い。Ⓟレナとジュリアンを助けろ。

第4章：草原の戦い

オレルアンの南の城を取り戻すために、オレルアン草原でマケドニア軍と戦う。Ⓟ敵のSナイト、ホースメンに注意。

第5章：オレルアンの戦士達

オレルアン北部にあるオレルアン城付近の砦で、アカネイア王国のニーナ姫を守って戦うハーディン隊長の騎士団と合流する。

第6章：ファイアーエムブレム

オレルアン城内での戦い。この戦いに勝利したマルスは、ドルーア帝国打倒をニーナ姫に誓い、アカネイア大陸全土を解放するために旅立って行く。

第7章：レフカンディの罠

レフカンディの谷でミネルバのひきいる白騎士団と遭遇するが…。

第8章：港町ワーレン

ワーレンで敵の大軍に包囲される。

第9章：ペラティの火竜

マムクート（竜人族）、マヌー総督との戦い。

第10章：プリンセス・ミネルバ

ディールの要塞での戦い。

第11章：ノルダの奴隷市場

奴隷市場を解放する。

第12章：アカネイア・パレス
アカネイア城内で司祭ボーゼンと戦う。

第13章：グルニアの木馬隊
メニディでグルニアの大戦車軍団と遭遇する。

第14章：悲しみの大地・グラ
アリティアを裏切ったグラを攻略する。

第15章：魔道の国カダイン
悪の大司祭ガーネフ登場。

第16章：アリティアの戦い
マルスの祖国、アリティアを取り戻す。

第17章：スターロード・マルス
アリティア城を解放する。

第18章：グルニア黒騎士団
カシミアに架かる橋の上で、グルニア黒騎士団の襲撃をうける。

第19章：マムクート・プリンセス
ラーマン寺院で重要なアイテムを手にいれる。

第20章：ブラックナイト・カミュ
グルニアでカミュひきいるマケドニア黒騎士団と戦う。

第21章：決戦マケドニア
マケドニア国境での壮絶な戦い。

第22章：天空を駆ける騎士
マケドニアで竜騎士団の大群と対決する。

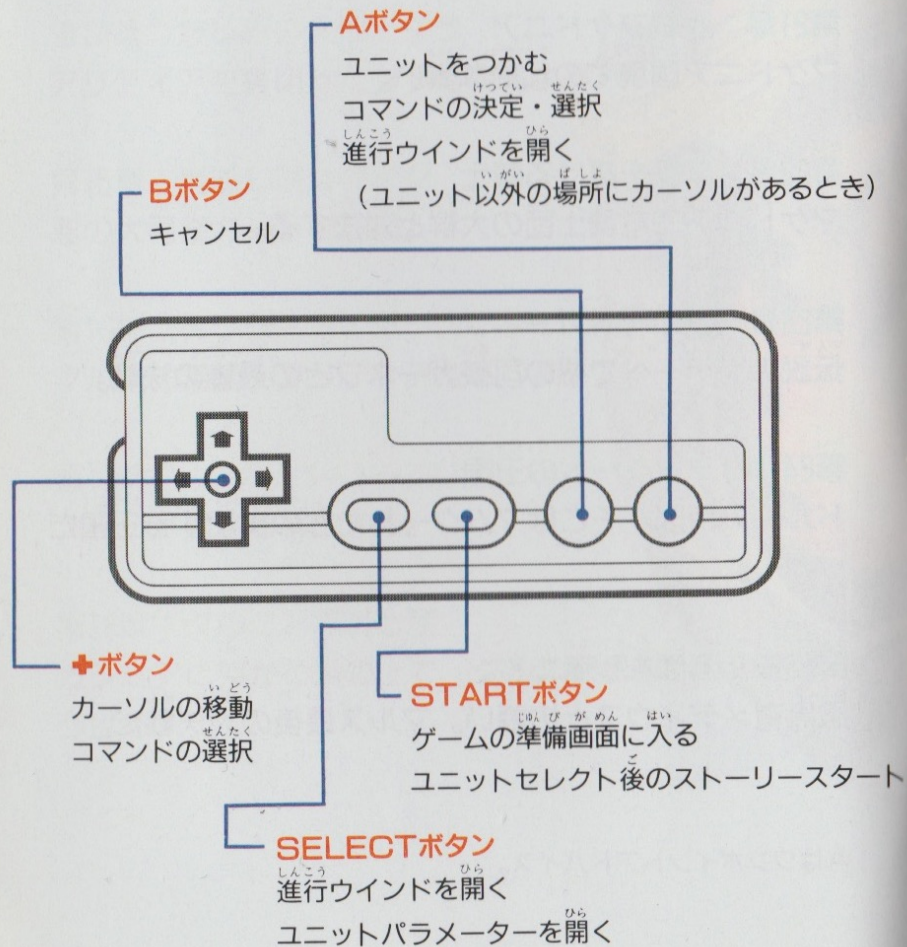
第23章：悪の司祭ガーネフ
伝説の街テーベで悪の司祭ガーネフとの最後の決戦。

第24章：マムクートの王国
ドルーア帝国。そこはマムクートたちの支配する王国だった…。

第25章：選ばれし者たち。
暗黒竜メディウスとの闘い。マルス最後の大決戦だ。

Ⓟはワンポイントアドバイス。

コントローラーの操作方法

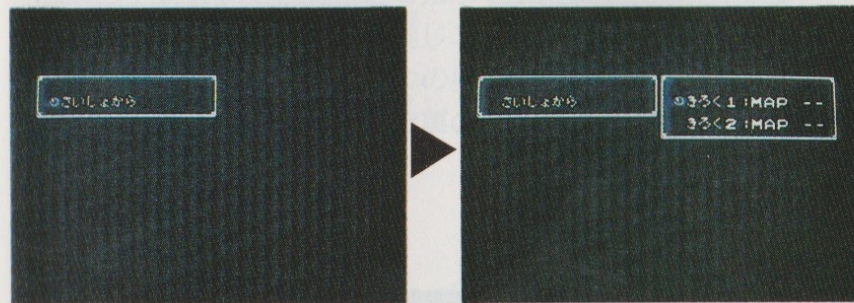
このゲームは1人用ですので、コントローラーⅠを使ってゲームを進めます。コントローラーⅡは使いません。

ゲームの準備

カセットをファミリーコンピュータ本体に正しくセットしてください。

電源スイッチを入れると、タイトル画面に続いてデモ画面が現れます。

初めてゲームを始めるとき

タイトル画面が表示されているときにSTARTボタン（またはAボタン）を押すと、さいしょから が出ます。

続いてAボタンを押すと、きろく１：MAP－－ きろく２：MAP－－ が出ます。どちらかを選びAボタンでゲームをスタートしてください。

※２回目以降にゲームを始めるときは、29ページの再開についてを参照してください。

戦い(たたか)のルール

戦い(たたか)のルールを知っ(し)ておこう

ファイアーエムブレムは全25章(ぜんしょう)

この物語(ものがたり)は、25章(しょう)のストーリーで構成(こうせい)され、1つのストーリーには、1つのマップ画面(がめん)が用意(ようい)されています。

アカネイア同盟軍(どうめいぐん)（青服(あおふく)）とドルーア帝国軍(ていこくぐん)（赤服(あかふく)）

アカネイア大陸(たいりく)で戦(たたか)うものは、このどちらかの軍隊(ぐんたい)に属(ぞく)しています。同盟軍(どうめいぐん)が味方(みかた)の部隊(ぶたい)で、メディウスが率(ひき)いる帝国軍(ていこくぐん)が敵(てき)の部隊(ぶたい)です。

ただし、ターンで行動(こうどう)を終(お)えたユニットの服(ふく)は、敵(てき)も味方(みかた)も茶(ちゃ)色(いろ)で表示(ひょうじ)されます。

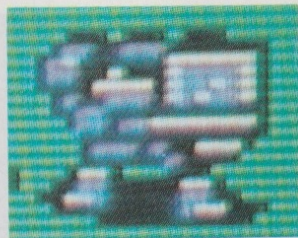
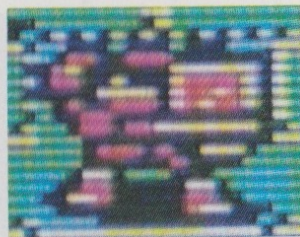
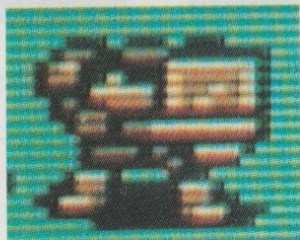
同盟軍(どうめいぐん)のユニット

帝国軍(ていこくぐん)のユニット

行動(こうどう)を終(お)えたユニット

1つのストーリーで勝利(しょうり)を得(え)るには

1つのストーリーのマップ画面中(がめんちゅう)には、必(かなら)ず、城(しろ)か玉座(ぎょくざ)があります。マルスが城(しろ)の中(なか)に入(はい)るか、玉座(ぎょくざ)に座(すわ)ることができれば、そのストーリーで同盟軍(どうめいぐん)が勝利(しょうり)を収(おさ)めたことになり、次(つぎ)のストーリーへと進(すす)むことができます。

マルスが倒(たお)されると、アカネイア大陸(たいりく)はメディウスによって支配(しはい)され、帝国軍(ていこくぐん)の勝利(しょうり)となります。

ターンについて

攻撃(こうげき)できる順番(じゅんばん)のことをターンといいます。
すべてのシナリオにおいて、ターンは反撃(はんげき)を進(すす)めて行(い)く同盟軍(どうめいぐん)の側(がわ)から始(はじ)まります。ターンの間(あいだ)、あなたは自分(じぶん)が望(のぞ)むだけのユニットに移動(いどう)や攻撃(こうげき)などの指示(しじ)を与(あた)えることができます。
ただし、1ターンの間(あいだ)に、同(おな)じユニットに2つ以上(いじょう)の指示(しじ)を与(あた)えることはできません。1つの指示(しじ)を実行(じっこう)し終(お)わったユニットの色(いろ)は茶色(ちゃいろ)に変(か)わり、次(つぎ)の自軍(じぐん)のターンまで行動(こうどう)がとれなくなります。

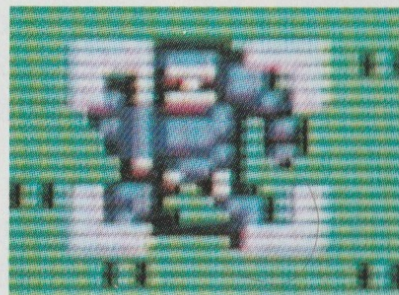
あなたがユニットに指示を与え終わったら、帝国軍にターンを回しましょう。帝国軍のターンが終わると、PLAYER の文字が表示され、もう1度あなたにターンが返ってきます。
こうしてターンが繰り返されて、戦いは進んでいくのです。

また、ターンの間、相手は移動することができません。
例えば、帝国軍のターンの間であれば、同盟軍のユニットは移動することができないので、攻撃をしかけられても同じ場所で防戦するしかないのです。
同盟軍のターンの間は、この条件が逆になります。

ユニットへの指示

戦いはユニットへ指示を与えることから始まります。ユニットはあなたの指示を忠実に実行していきます。

ユニットをつかむ

全ての指示は同盟軍のユニット（青いユニット）をつかむことから始めます。同盟軍のユニットをつかむとカーソルの色が変わり、移動をさせることができます。

移動したい場所にカーソルを合わせてAボタンを押せば、ユニットは、その場所に素早く移動して行きます。（敵ユニットや侵入できない地形の上にはカーソルを動かせません）

移動が終わると、そのときの条件によっていくつかのコマンドが表示され、ユニットはあなたの指示を待ちます。
移動前にもう一度Aボタンを押すと、戦闘能力が分かります。

①データの表示

同盟軍はキャラクターの名前
帝国軍は所属部隊
ユニットの種類
レベル
装備している武器
ヒットポイント
攻撃の命中率
力
防御力（魔法攻撃を仕掛けられたときは魔法防御値）

②地形効果の表示

③攻撃が交わされます

④そのときの結果により経験値がもらえます

●もちもの

アイテムを装備したり、捨てたり、使ったりするときのコマンドです。
アイテムは4個まで持つことができます。
このコマンドを選ぶと、さらに、そのユニットが持っているアイテムがすべてウインド表示されてきます。1番上に表示されているアイテムが、装備しているアイテムです。
どのアイテムについて指示を与えるのかを決定してください。
アイテムを選ぶと、そのときの条件でいくつかのコマンドが表示されます。

そうび

別の持ちものに装備し直すときのコマンドです。
次の帝国軍のターンでは装備し直した持ちもので防戦します。

すてる

アイテムを捨ててしまうときのコマンドです。

わたす

アイテムを他のユニットに渡すときのコマンドです。
上下左右の隣あった味方のユニットにしか渡すことができません。渡したいユニットにカーソルをあわせて、Aボタンで決定してください。アイテムは、そのユニットの手に渡ります。
Aボタンを押してもアイテムを渡せないときは、相手のユニットがすでに4個のアイテムを持っている場合です。

〈すてる〉と〈わたす〉の指示は複数のアイテムを持っている場合、連続しておこなえます。途中でやめたいときはBボタンでキャンセルして下さい。

つかう

道具を使うときのコマンドです。
カギを使って扉を開けたり、特殊な道具を使ってユニットの能力を上げたりするときに指示します。
道具は、その道具にみあった条件の場所やユニットが使わないと何の効果も得られません。

盗賊は、扉の前で“とうぞくのカギ”を使ったので、扉がひらいた。

●たいき

移動したあと何もせずに終わる場合に選びます。

●たずねる

村や民家をたずねるときのコマンドです。

●はなす

特別な条件のときにだけ、敵ユニットに話しかけることができます。

●ぶきや

武器屋に入るときのコマンドです。

●どうぐや

道具屋に入るときのコマンドです。

●とうぎじょう

闘技場に入るときのコマンドです。

闘技場での勝負

相手を倒せば賞金と経験値がもらえます。
闘技場の中では、入ったときに装備しているアイテムで闘いとおさなければなりません。
5回戦を終わって、どちらも倒れていなければ引き分けです。

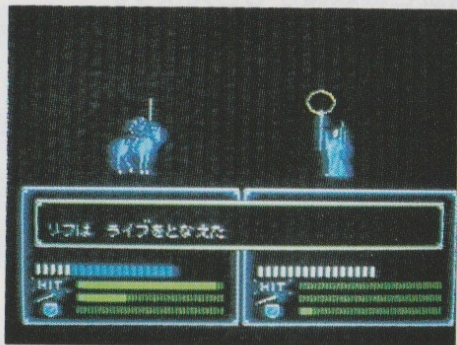
●あずかりしょ

預かり所に入るときのコマンドです。
最高40個までのアイテムを預けることができます。

●しろ・ぎょくざ

マルスを城に入れるか、または玉座に座らせるときのコマンドです。
城に入るか、または玉座に座ることができれば、そのストーリーで勝利を得たことになり、次のストーリーに進むことができます。

●つえ

僧侶か司祭が、聖なる杖を使うときのコマンドです。

一部の杖は、離れた場所を指定することができます。そのときには カーソルが現れます。

進行ウインドの説明

進行ウインド

ゲーム中にSELECTボタン、あるいはユニットのいない場所にカーソルを合わせてAボタンを押すと開くウインドが進行ウインドです。

ターンやゲームを終わったり、進行状況を把握したり、ゲームを進めるのに重要な6つのコマンドが表示されています。

進行ウインド

●いちらん

このコマンドを選択すると、マップ画面で闘っている全ユニットの簡単なデータが一覧表になって現れます。
ユニットを選んでAボタンを押すと、カーソルは選んだユニットの上に移動します。
Bボタンでマップ画面に戻れば、カーソルはもとの位置のままです。

8名以上のユニットがいるときは、✚ボタンの▲▼で次の画面へ。

持ちものは✚ボタンの◀▶かSELECTボタン。

●あずかりしょ

預かり所に預けてあるアイテムの一覧が出ます。

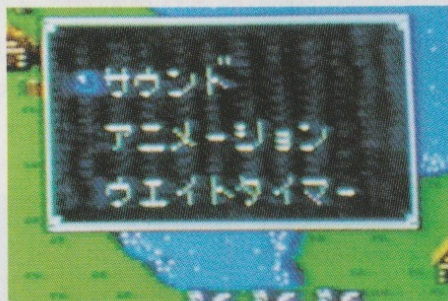
●しょじきん

そのときに持っているお金の額や、マップ数とターン数をみるときのコマンドです。

●ちゅうだん

このコマンドを選んでゲームを中断すれば、次にゲームを始めたときに、その続きから始めることができます。
詳しくは、29ページの再開についてを参照してください。

●スイッチ

スイッチを選択すると、「サウンド」「アニメーション」「ウエイトタイマー」の3つのコマンドが表示されます。

サウンド

OFFにするとBGMを消すことができます。

アニメーション

OFFにすると、戦闘シーンのアニメーションシーンがなくなり、戦闘結果はスピーディーに文字だけで表示されます。
アニメーションを楽しんでいる時間がないときはOFFにしましょう。

ウエイトタイマー

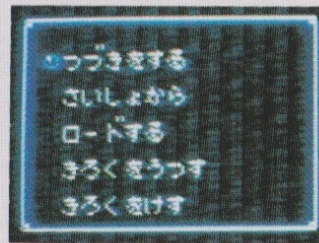
戦闘シーンの表示速度を5段階に調整できます。
Mにすると戦闘シーンがAボタンで順送りできます。

●ターンおわる

あなたが必要と思うユニットに指示を与え終わったら、このコマンドで敵に攻撃権をわたします。

再開について

セーブについて

セーブができるのは、各マップで勝利を勝ち取ったあとだけです。
セーブは記録1、記録2で、それぞれ1つずつすることができます。
ゲームをしていてやり直したいときは、セーブしてあるマップの初めからやり直すことができます。

●つづきをする

「ちゅうだん」のコマンドを選んでゲームを終わったときだけ表示されます。
このコマンドで中断したところから再開できます。

●ロードする

セーブしたところから再開できます。

●きろくをうつす

記録が1つの場合、その記録をもう片方にうつすことができます。

●きろくをけす

不要になった記録を消すときに使います。

ユニットの力を見よう

ユニットをつかむと2つのウインドがあらわれます。

名前か所属部隊名

ユニットの種類

レベル（MAX20）

レベルは、戦闘経験をあらわしています。

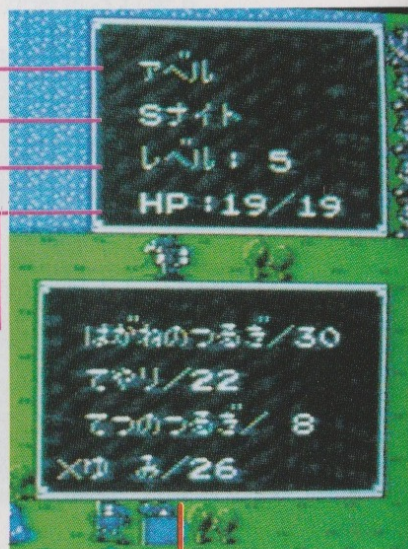
そのときのHP／最大時のHP

HP：ヒットポイント
敵の攻撃によりダメージを受けるとこの数値が減っていき、0になるとそのユニットは倒れてしまいます。

アイテムとその強度が表示されます。

1度使うと強度は1ずつ減っていき、0になるとそのアイテムは、壊れるか、無くなってしまいます。
1番上のアイテムが、そのときに装備しているアイテム。

そのユニットが扱えないアイテムには×印があらわれている。

アイテムがないときにはNO ITEMが表示される。

パラメーター

ユニットをつかんだまま、Aボタンか、あるいはSELECTボタンを押すと、そのユニットのパラメーターを見ることができます。

パラメーター

ちから：STR（MAX20）
力が強いほど、1回の攻撃で相手に与えるダメージが大きくなります。

わざ：SKI（MAX20）
武器や魔道書の扱いになれてくれば、それだけ命中率や必殺率は高くなります。

ぶきレベル：WLV（MAX20）
このレベルが、それぞれのアイテムに設定されているレベル以上にならなければ、そのアイテムは扱えません。

すばやさ：AGI （MAX20）
動きが機敏になれば、敵の攻撃もかわしやすくなります。また、素早く再攻撃がくりだせるようになるでしょう。

うんのよさ（MAX20）
闘う者にとって、運ほど必要とされるものはありません。この値が高くなると、必殺の一撃がでたり、攻撃をかわせたりする率が高くなってきます。

しゅびりょく：DEF（MAX20）
この値が高いと、敵の攻撃からうけるダメージが少なくてすみます。魔法攻撃には効力がありません。

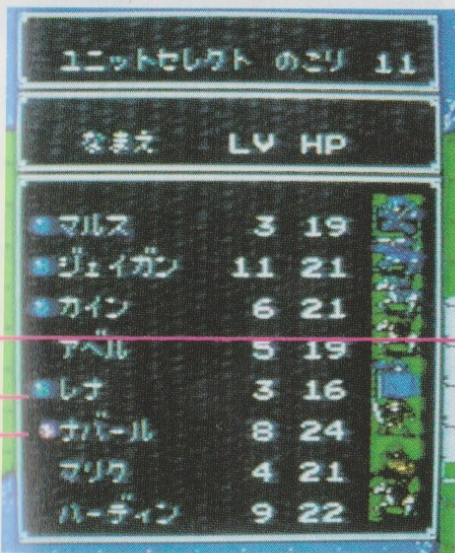
いどうりょく：MOV（MAX12）
マップ画面上でユニットをつかんだときに、この数値と同じ回数だけカーソルを動かすことができます。ただし、地形によっては侵入ロスが発生して、移動力はおとろえます。

まほうぼうぎょ（MAX７）
魔法攻撃に対する抵抗力を示します。

けいけんち：EXP
敵に攻撃をヒットさせるか、または倒せば経験値が得られます。この数値が100になれば、レベルが１あがります。

「まほうぼうぎょ」と「いどうりょく」以外のパラメーターは、ユニットの性格にもとづいてレベルアップの際に上がります。例えば、「ちから」はいつも１つずつあがるのに、「うんのよさ」は、全然上がらないユニットなどがあります。

ユニットセレクト

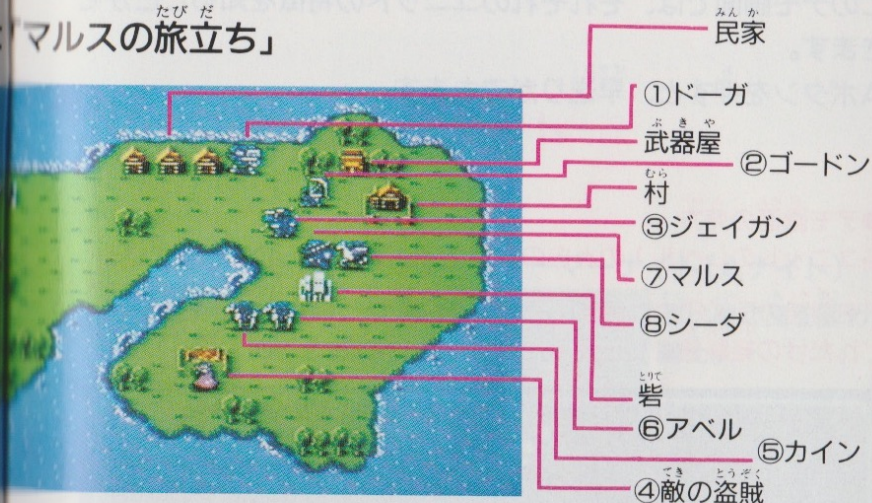
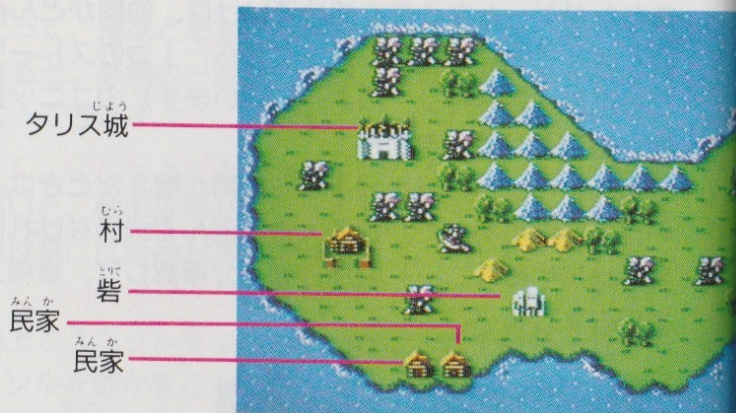
登場させるユニットを選びます。
ストーリー１では、７名でスタートした、マルスの同盟軍も、あなたがゲームをうまく進めていけば、仲間がどんどん増えていくはずです。しかし、残念ながら、１つのストーリーには、15名程度（ストーリーによって違います）のユニットしか登場させることができません。
そのストーリーの規定数よりも仲間が増えたときは、ストーリーに入る前にあなたが登場人物を選んで決めなければなりません。地形や敵ユニットの種類を十分確認して、登場人物を決めて行きましょう。

あと何名のユニットを登場させなければならないかを示している。
のこり０のときにSTARTボタンを押せばストーリーが始まる。

選んだユニット（青）

カーソル（赤）

戦いの進め方

ここでは「さいしょから」を選んで、ストーリー1から
プレイしたときのゲームの進め方を少し
説明しておこう。

ストーリー1「マルスの旅立ち」

①ドーガと②ゴードンと③ジェイガンで民家を訪ねてみよう。役に立つ情報がもらえるはずだ。

④敵の盗賊によって、すでに1つの村が破壊されている。他の村が壊されないように、⑤カインと⑥アベルで盗賊を倒しておくといい。

⑦マルスが村を訪ねる。何かを得られるはずだ。

⑧シーダで武器屋に入る。ここで武器を整えるのも作戦だ。

これで全ユニットを動かし終えたので、SELECTボタンで進行ウインドを開き、ターンを終わる。

攻撃権は帝国軍側に移り、ガルダの海賊が攻めてくる。

敵のターンが終わる。

マルス以下全員で敵を倒していこう。
傷付いた体は、砦で休めればいい。また、残りの民家と村は必ず訪ねよう。

数ターンののち城外の敵は全滅。残るは城の中にいるガザックのみだ。

勝利は近い。総攻撃でタリス城を取り戻すのだ。

デモ画面の説明

電源を入れてタイトル画面が終わると、デモ画面になります。このデモ画面では、それぞれのユニットの特徴を知ることができます。
Aボタンを押すと、早送りができます。

●デモ画面の見方
各ユニットのレベル1のときの数値です。
デモ画面のEXPの数値は、その種類の敵ユニットを倒したときにどれだけの経験値をもらえるかを示しています。

ユニットの種類と特徴

ユニットの種類と特徴を覚えておこう。

マップ画面上のユニット

ソシアルナイト(Sナイト)

鎧をまとった馬をあやつる騎士。

アーマーナイト(Aナイト)

重い鎧で身を固めた騎士。

ペガサスナイト(Pナイト)

ペガサスにのった騎士。弓には弱い。

パラディン

Sナイトが昇格する。

ドラゴンナイト(Dナイト)

飛竜にのった騎士。Pナイトが昇格する。

傭兵

闘いを仕事とするプロ。必殺の一撃が得意。

戦士

斧を用いて闘う。力は強いが守備力が弱い。

海賊

海を渡れるゆいいつのユニット。

盗賊

戦闘力は乏しいが宝箱を開けたりできる。

勇者

傭兵が名声を得て昇格する。

アーチャー

鎧をまとった弓兵で守備力が高い。

ハンター

軽装備の弓兵で林や山での闘いが得意。

シューター

特殊な支援武器を使うが移動力に乏しい。

ホースメン

騎馬上で弓を使うため、移動力に優れる。

スナイパー

アーチャーが昇格する。

コマンド

他の仲間に変身できる。

マムクート

竜に変身して闘う、伝説の種族。

魔道士

魔道書を用いて魔法攻撃をしかける。

僧侶

杖を使って治療をする。攻撃はできない。

司祭

僧侶か魔道士が昇格する。

ロード

アリティア王子、マルス。

将軍

ドルーア帝国の司令官。

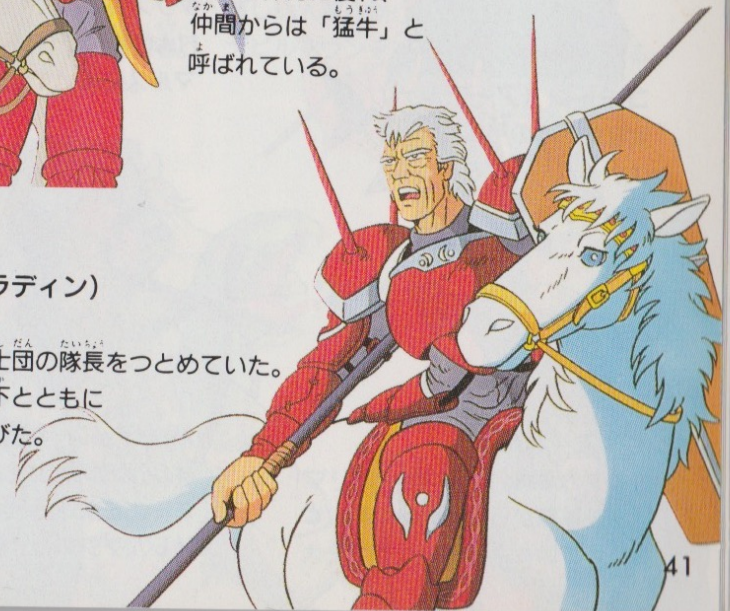
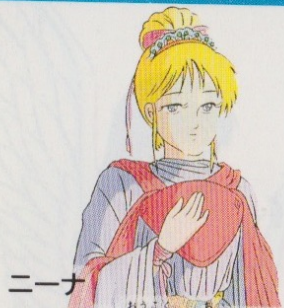
主要な登場人物

マルス（主人公）
ドルーア帝国軍によって滅ぼされた
アリティア王国の王子。
タリス島に逃げ延び、
祖国解放を夢みて成長する。

アベル（Sナイト）
ジェイガンの部下。
素早い動きと優れた技を持ち、
「黒豹」の異名を持つ。

シーダ（Pナイト）
タリス島の王女。
亡命してきたマルスを兄のように慕っている。
父　王の反対を押し切り、
大陸解放の戦いに身を投じる。

カイン（Sナイト）
ジェイガンの部下。
腕力と体力に優れ、
仲間からは「猛牛」と
呼ばれている。

ジェイガン（パラディン）
マルスの守役。
アリティア宮廷騎士団の隊長をつとめていた。
マルスを助け、部下とともに
タリス島に落ち延びた。

ニーナ
アカネイア王国の血をひくただ一人の王女。
マルスに王国再建の夢を託し、
覇者の証「ファイアーエムブレム」を授ける。

ドーガ（Aナイト）
宮廷騎士団の一員。
高い防御力と強力な
腕力をほこる。

ゴードン（アーチャー）
宮廷騎士団の弓兵。
スナイパーになることを
夢みている。

リフ（僧侶）
タリス島に住む僧侶。
村人の治療をしていたが、
マルスに協力する。

ダロス（海賊）
ガルダの海賊。
「海賊稼業から足を洗いたい」と
もらしていた。

ハーディン（Sナイト）
オレルアン騎士団の隊長。
ニーナ王女を助け、
オレルアンの地で戦っている。

オグマ（傭兵）
タリス王国軍の隊長。
かつては大陸一の剣闘士として
名をはせた勇敢な兵士。

ジュリアン（盗賊）
デビルマウンテンの盗賊団の一味であったが、
捕われていたレナを知り、
心をいれかえて彼女を助ける。

モロドフ
マルスの教育係であり、よき助言者。
マルスは「じい」と呼んでいる。

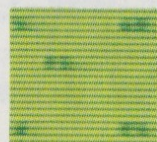
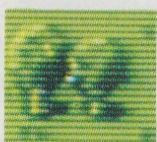
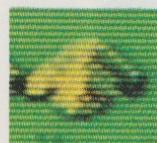
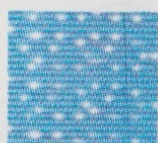
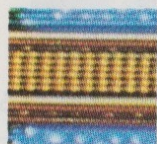
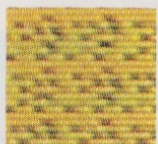
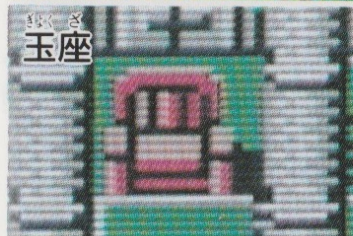
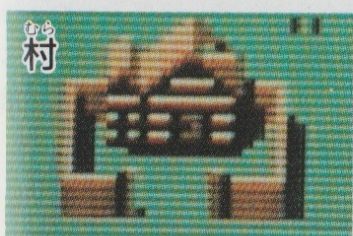
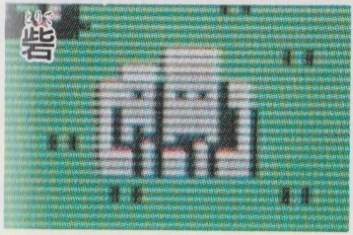
レナ（僧侶）
貧しい人達を助ける若きシスター。
デビルマウンテンで盗賊団に捕えられる。

ミネルバ（Dナイト）
ドルーアに併合されたマケドニア王国の王女。
マケドニア白騎士団の隊長でもある。
妹マリアを人質にとられているため、
やむなくドルーアに加担している。

マリク（魔道士）
マルスの幼なじみ。
カダインで魔道の修行をしていた。

地形の特徴と効果

地形によって、移動できる範囲が変わるだけではなく、防御の効果も変わってきます。

すぐれた戦術をたてるには、地形が闘いにどのような影響を与えるかをしっかりと把握していなければなりません。

ひとつのストーリーで勝利を得るための最終目的地。マルスが入ると、そのストーリーが終わる。お金がもらえたり、仲間が増えたりすることもある。この上でたいきすると、HPが 3～10 回復する。

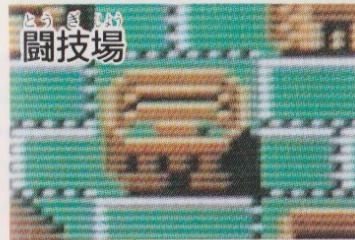
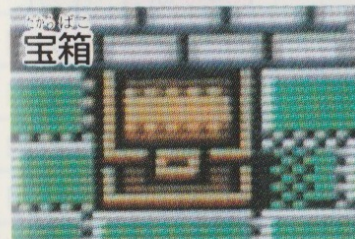
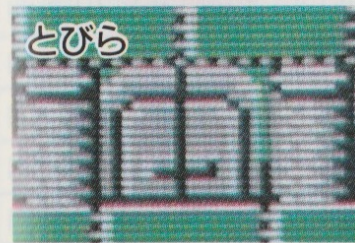
マルスが訪ねると、情報やお金がもらえたり、新しい仲間が加わったりする。珍しい武器が手に入ることもある。1度訪ねると、門を閉ざしてしまう。敵の盗賊は破壊しにくるので要注意。

たいきすると、HPが 3～10回復する。敵の増援部隊が出現することもある。

だれにでも訪ねることができ、訪ねるといろいろな情報を教えてくれる。情報は必ず役に立つので、民家をみれば必ず訪ねるようにしよう。

武器を売っている店。店員はぶっきらぼうな男だが、扱えない武器などを親切に教えてくれる。

道具や聖なる杖、そして魔道士や司祭の使う魔道書を売っている店。ララベルという女主人が経営している。言葉使いもていねいで親切な店。

アイテムを預けたり、引き出したりできる店。預けたものは、どの預かり所でも引き出せる。40個までしか預けられない。一個につき預け賃10Gが必要。

闘技場で闘って相手を倒せば賞金と経験値がもらえる。どんな対戦相手が待ち受けているか分からないので、腕に自信がある者以外は近づかないほうがいい。

お金や武器、道具などの宝ものが隠されている。盗賊か、宝箱を開ける資格を得た者にしか開けることができない。敵の盗賊も狙ってくるので注意しよう。

「とうぞくのカギ」か「とびらのカギ」を使えば開けることができる。1度開けると閉じることはできない。

「とうぞくのカギ」か「はねばしのカギ」を使えば降ろすことができる。

侵入ロス一覧表

この表は、地形がユニットの移動力にどれだけの影響を与えるかを表しています。

●カーソルを1コマ動かすと、表の中の数値分だけ、移動力が減っていきます。
●＊印は侵入できない地形であることを示しています。

※家屋には「村」「民家」「武器屋」「道具屋」「預かり所」「闘技場」が含まれています。
※床には「宝箱」「石畳」が含まれています。
※「村」の屋根の部分は全てのユニットが侵入できません（村から新たに現れてくるユニットは例外）。

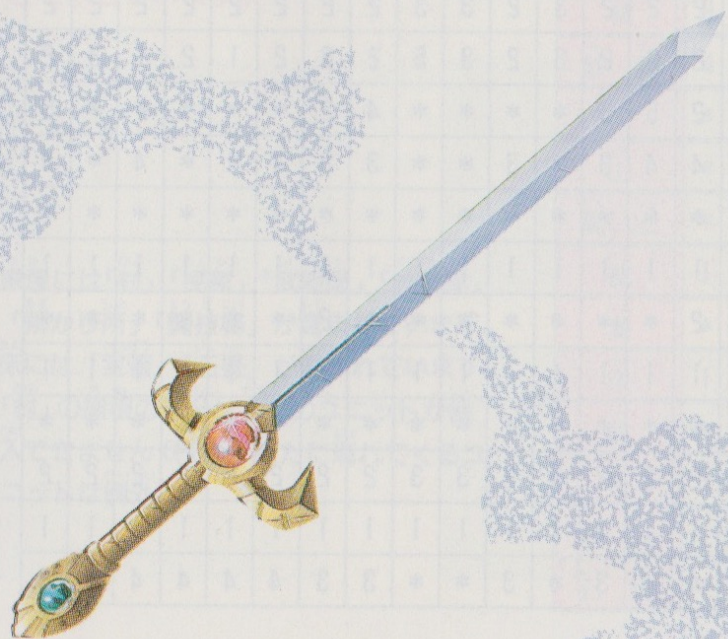
	Sナイト	Aナイト	Pナイト	パラディン	Dナイト	傭兵	戦士	海賊	盗賊	勇者	アーチャー	ハンター	シューター	ホースメン	スナイパー	コマンド	マムクート	魔道士	僧侶	司祭	将軍	ロード
草原	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
村	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
家屋	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
砦	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
城	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
林	3	2	1	3	1	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
砂漠	4	2	1	3	1	2	2	2	2	2	3	2	3	5	2	2	2	1	2	1	3	2
河	*	*	1	*	1	*	*	2	5	5	*	*	*	*	4	2	*	*	*	*	*	5
山	*	*	1	6	1	4	3	4	4	3	*	3	*	*	3	3	4	4	*	4	*	4
高い山	*	*	1	*	1	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
橋	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
海	*	*	1	*	1	*	*	2	*	*	*	*	*	*	*	2	*	*	*	*	*	*
床	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
壁	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
柱	3	2	1	3	1	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
階段	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
石垣	*	*	1	6	1	4	3	4	4	3	*	3	*	*	3	3	4	4	4	4	*	4

地形効果一覧表

地形によっては、相手の攻撃の命中率を下げることができます。

●おおよそ表の中の数値分、相手の命中率が下がります。

戦闘シーンでの表示	草原	町	砦	城	林	砂漠	河	山	空	橋	海	床	柱	階段	石垣	闘技
全ユニット	5	0	20	30	15	0	0	25	0	0	30	0	20	0	0	0

※「村」「民家」「道具屋」「預かり所」は町と表示されます。
※「宝箱」「石畳」は床と表示されます。
※闘技場の中で闘うときはスタジアム（0％）と表示されます。

つかいこなせ!!数々のアイテム

武器・魔道書・杖・道具のことを、まとめてアイテムという。戦うときは、この一覧表を手元においてプレイするといいだろう。

●武器

ロード・ナイト・傭兵・盗賊・勇者用

名前	攻撃力	重さ	命中率	直・間	武器レベル	備考
てつのつるぎ	5	2	100	直	2	
はがねのつるぎ	8	4	80	直	2	
ぎんのつるぎ	12	3	100	直	9	
キルソード	8	2	100	直	7	必殺の剣
サンダーソード	7	2	90	両	8	稲妻の剣
デビルソード	17	5	100	直	1	悪魔の剣
ドラゴンキラー	6	2	80	直	7	竜殺しの剣
アーマーキラー	5	2	80	直	3	アーマナイトに有効

※直は直接攻撃用のアイテム、間は間接攻撃用のアイテム、両は両用のアイテムであることを表しています。

マルス専用

名前	攻撃力	重さ	命中率	直・間	武器レベル	備考
レイピア	5	1	100	直		Sナイト、Aナイト パラディンに特に有効
ファルシオン	10	3	100	直		伝説の光の剣

ナイト用

名前	攻撃力	重さ	命中率	直・間	武器レベル	備考
やり	8	6	80	直	1	
ぎんのやり	12	7	80	直	7	
ナイトキラー	5	5	90	直	4	
てやり	7	6	70	両	3	

アーチャー・ハンター・ホースメン・スナイパー用

名前	攻撃力	重さ	命中率	直・間	武器レベル	備考
ゆみ	4	1	90	間	1	
はがねのゆみ	7	3	80	間	3	
ボウガン	5	2	100	間	2	
ぎんのゆみ	11	6	80	間	7	

シューター用

名前	攻撃力	重さ	命中率	直・間	武器レベル	備考
クインクレイン	12	7	90	間	1	弓
ストンヘッジ	15	13	50	間	2	投石器
ファイアーガン	12	10	100	間	5	火炎放射器
サンダーボルト	10	11	90	間	6	雷撃器
エレファント	18	12	90	間	1	爆烈弾

戦士・海賊用

名前	攻撃力	重さ	命中率	直・間	武器レベル	備考
おの	7	7	80	直	1	
はがねのおの	9	9	70	直	2	
ハンマー	6	6	70	直	2	
デビルアクス	20	14	70	直	4	悪魔の斧
ておの	5	9	60	両	3	

マムクート用

名前	攻撃力	重さ	命中率	直・間	武器レベル	備考
かりゅうせき	16	3	80	直	1	同盟軍ではバヌトゥ専用

● まりゅうせきを持ったユニットは魔法攻撃を受け付けない

●魔道書　魔道士・司祭用

名前	攻撃力	重さ	命中率	直・間	武器レベル	備考
ファイアー	5	0	100	両	1	炎の魔法
サンダー	6	1	90	両	2	雷の魔法
ブリザー	7	2	80	両	3	氷の魔法
エルファイア	9	5	80	両	4	複数の炎の魔法
ボルガノン	12	6	70	両	5	強力な炎の魔法
トロン	13	3	100	両	6	電撃魔法
ウォーム	16	9	70	両	7	虫をあやつる
オーラ	20	7	90	両		光の魔法・リンダ専用
エクスカリバー	13	3	100	両		風の魔法・マリク専用

●杖　僧侶・司祭用

名前	攻撃力	重さ	命中率	直・間	武器レベル	備考
ライブ					1	HP10回復
リライブ					2	HP20回復
リカバー					3	HPすべて回復
リブロー					7	遠方の味方にライブの効果
リザーブ					8	全ての味方にライブの効果
ワープ					5	他のユニットを瞬間移動できる
M.シールド					8	魔法防御7になる

●道具　すべてのユニットが使える道具

名前	効果
とびらのかぎ	扉を開く
はねばしのかぎ	跳ね橋を降ろす
きずぐすり	HP10回復
せいすい	魔法防御7になる【毎ターン減る】
まよけ	魔法防御7になる【減らない】
ブーツ	移動力　上がる
マニュアル	武器レベル　上がる
ひでんのしょ	わざ　上がる
パワーリング	力　上がる
スピードリング	素早さ　上がる
めがみのぞう	運のよさ　上がる
てんしのころも	最大HP　上がる
りゅうのたて	守備力　上がる

つかえるユニットが決まっている道具

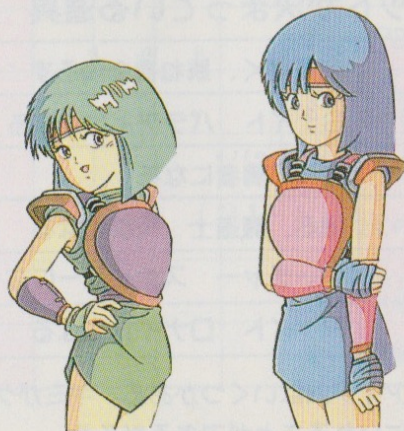
名前	効果
とうぞくのかぎ	扉を開く、跳ね橋を降ろす
きしのくんしょう	Sナイト　パラディンになる
ゆうしゃのあかし	傭兵　勇者になる
しさいのゆびわ	僧侶、魔道士　司祭になる
オリオンのや	アーチャー　スナイパーになる
	Pナイト　Dナイトになる

この他にも重要なアイテムはいくつかある。キミがゲームをうまく進めていけば、手にいれることができるだろう。

新しい仲間・援軍・そして……

新たなストーリーのマップ画面に入ると、見なれない青いユニットが加わっていることがある。
ユニットの数は多いときもあれば、少ないときもあるが、それらのユニットは、全て新しい仲間だ。そんなときは、すぐにキャラクターの名前や顔、持ちものや能力などを調べてみよう。
また、城内では、捕われの身のユニットがいることもある。そんなときは一刻も早く助け出してやろう。

ねがえり

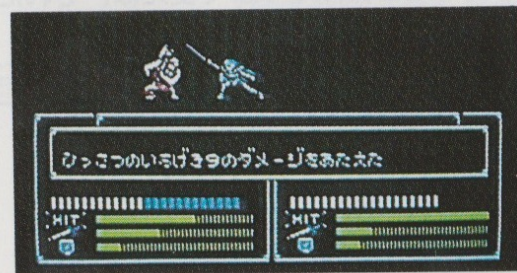
戦いのさなかに独り言を言ったり、攻撃もせずに味方のユニットに寄り添ってくる敵ユニットは、同盟軍に加わりたがっているユニットか、あるいは、気の合う者が説得すれば、同盟軍に寝返る可能性のあるユニットだ。
「はなす」コマンドが出ればしめたものなのだが…。

クラスチェンジについて

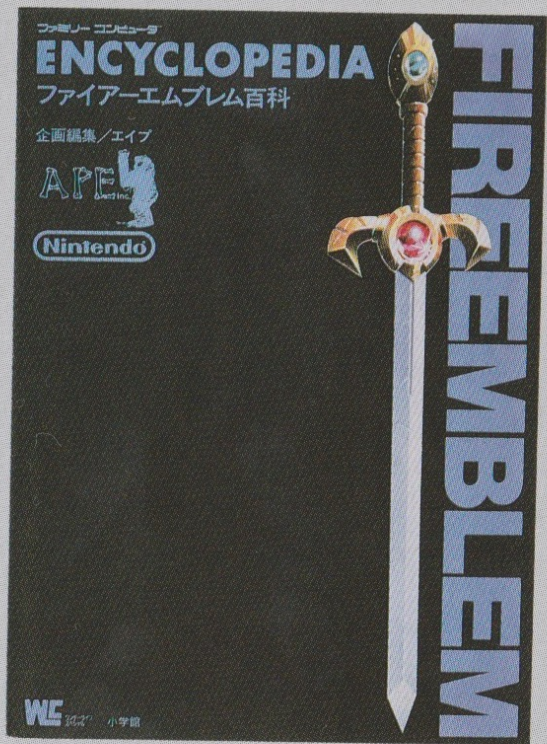
条件さえ満たせば、特別なアイテムを使って、傭兵から勇者へというようにクラスチェンジをすることができる。この、クラスチェンジにより戦闘能力はさらにレベルアップする。

2回攻撃すれば有利だ

戦闘シーンで2回の攻撃がしかけられるかどうかは、ユニットの「すばやさ」と武器の重さが密接に関係している。

必殺の一撃はどうして出るのか

必殺の一撃がどうして出るのかは、一番知りたいところだろう。アイテムによって必殺の一撃の出やすいものと、出にくいものがあるということ。また、ユニットの「わざ」と「うんのよさ」の数値が関係しているということだけは教えておこう。

メモリバックアップ機能付
カセット使用上の注意

このカセットの内部には、ゲームの途中経過をメモリ（記憶）しておくバックアップ機能があります。
ゲーム中はむやみに電源を切らないでください。バックアップされている内容が消えてしまうことがあります。電源を切るときは、必ずリセットボタンを押しながら切るようにしてください。
なお、次の注意も必ずお守りください。
1）本体の電源を入れたままで、カセットを抜き差ししない。
2）むやみに電源スイッチをON・OFFしない。
3）シャープのC1ではご使用になれません。

任天堂株式会社

●本社
〒605　京都市東山区福稲上高松町60番地
TEL　(075)541-6113㈹
●東京支店
〒101　東京都千代田区神田須田町１丁目22
TEL　(03)254-1781㈹
●大阪支店
〒542　大阪市中央区東心斎橋１丁目5番1号
TEL　(06)245-4155㈹
●名古屋営業所
〒451　名古屋市西区幅下２丁目18番9号
TEL　(052)571-2506㈹
●札幌営業所
〒060　札幌市中央区北９条西18丁目2番地
TEL　(011)621-0513㈹
●岡山営業所
〒700　岡山市奉還町４丁目4番11号
TEL　(0862)52-1821㈹